**F3. PLAN DE ESTUDIOS**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| CICLOS | 1 (0-1-2-3) | | | | | | | |
| Meta por ciclo | |  | | --- | | Al finalizar el ciclo uno, grados transición, primero, segundo y tercero, los estudiantes estarán en capacidad de desarrollar su creatividad e identificar la importancia de algunos artefactos, productos y procesos de su entorno para solucionar problemas cotidianos. | | | | | | | | |
| Objetivo especifico por grado | 0º   |  | | --- | | Explorar en su entorno familiar los objetos tecnológicos que facilitan las actividades diarias para satisfacer necesidades básicas y de comunicación; teniendo en cuenta su propio cuerpo como referente para relacionar elconocimiento y funcionamiento de estos objetos. | | | 1º   |  | | --- | | Explorar y manipular objetos tecnológicos en su ambiente escolar que le permiten realizar  Diferentes actividades de creación, construcción y comunicación para el cumplimiento de una tarea. | | | 2º   |  | | --- | | Reconocer el valor que tienen las personas que conforman el hogar, sus quehaceres, para colaborar en el desempeño de oficios en pro de la satisfacción de necesidades comunes, así como identificar el funcionamiento de aparatos eléctricos, computacionales para facilitar la comprensión de la utilidad y modo de empleo de cada uno de ellos | | | 3º   |  | | --- | | Reconocer la importancia que tienen los oficios y sus herramientas para el desarrollo de procesos, servicios y comunicación de información; construyendo conocimientos, habilidades y valores que permiten comprender y modificar el mundo tecnológico que le rodea. | | |
| **Competencias del componente** | **Trabajo en equipo** es un conjunto de personas que se organizan de una forma determinada para lograr un objetivo común. | | **Pensamiento y razonamiento lógico matemático.**  es un proceso de adquisición de nuevos códigos que abren las puertas del lenguaje y permite la comunicación con el entorno, constituye la base indispensable para la adquisición de los conocimientos de todas las áreas académicas | | **Planteamiento y solución de problemas.**  Es la habilidad que se tiene para hallar y proponer soluciones a situaciones que se presentan en la cotidianidad y problematizan o ponen en juego los conocimientos. | | **Manejo de herramientas tecnológicas e informáticas.** Establece contacto con el mundo y sus avances tecnológicos. | |
| Nivel de desarrollo de la competencia | 0º | N1  Muestra a sus compañeros artefactos del aula de clase | | N5  Clasifica artefactos de su entorno según sus características físicas, de uso y procedencia | | N1  Imagina, juega y experimenta con instrumentos tecnológicos de su entorno. | | N3  Usa instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato constituidos por artefactos, sistemas y procesos. |
| 1º | N2  Demuestra interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. | | N2  Relaciona la función tecnológica de un artefacto dentro de un sistema y un contexto | | N4  Arregla artefactos y dispositivos sencillos siguiendo instrucciones gráficas. | | N3  Emplea los instrumentos tecnológicos de su entorno inmediato de acuerdo con la función tecnológica propia de cada uno de ellos. |
| 2º | N3  Manipulo con mis compañeros los materiales y herramientas de trabajo del aula de clase | | N3  Utilizo adecuadamente diferentes artefactos | | N3  Construyo objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la preservación del medio ambiente | | N3  Manejo instrucciones al construir diferentes artefactos. |
| 3º | N5  Planea en equipos de trabajo proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos | | N4  Reflexiono sobre mi propia actividad y sobre los resultados de mi trabajo. | | NIVEL 4  Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos | | NIVEL 3  Manejo instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Enumere los estándares por grados 0, 1, 2 y 3** | PREESCOLAR | | | |
| PERIODO 1 | PERIODO 2 | PERIODO 3 | PERIODO 4 |
| |  |  |  | | --- | --- | --- | | Manejo en forma segura instrumentos, herramientas y materiales de uso cotidiano, con algún propósito (recortar, pegar, construir, pintar, ensamblar).   |  | | --- | | Identifico y utilizo algunos símbolos y señales cotidianos, particularmente los relacionados con la seguridad (tránsito, basuras, advertencias). | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. | | | |  | | --- | | Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.  Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas | | |  | | --- | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Indico la importancia de algunos artefactos para la realización de diversas actividades humanas (por ejemplo, la red para la pesca y la rueda para el transporte | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.  Comparo longitudes, magnitudes y cantidades en el armado y desarmado de artefactos y dispositivos sencillos.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. |
| PRIMERO | | | |
| PERIODO 1 | PERIODO 2 | PERIODO 3 | PERIODO 4 |
| |  |  | | --- | --- | | Identifico herramientas que, como extensión de partes de mi cuerpo, me ayudan a realizar tareas de transformación de materiales.   |  | | --- | | Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos | | | |  | | --- | | Identifico y utilizo artefactos que facilitan mis actividades y satisfacen mis necesidades cotidianas (deportes, entretenimiento, salud, estudio, alimentación, comunicación, desplazamiento, entre otros).  Observo comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente. | | |  | | --- | | Indago cómo están construidos y cómo funcionan algunos artefactos de uso cotidiano. | | Observo comparo y analizo los elementos de un artefacto para utilizarlo adecuadamente | | | | |  | | --- | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Relato cómo mis acciones sobre el medio ambiente afectan a otros y las de los demás me afectan.  Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. | |
| SEGUNDO | | | |
| PERIODO 1 | PERIODO 2 | PERIODO 3 | PERIODO 4 |
| |  | | --- | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. | | Establezco semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  Identifico y describo artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia | | |  | | --- | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. |   Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la Comunicación, y la utilizo en diferentes actividades.  Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. | |  |  | | --- | --- | | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas. |  |   Identifico algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Utilizo diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. | Manifiesto interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participo en equipos de trabajo para  desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. |
| TERCERO | | | |
| PERIODO 1 | PERIODO 2 | PERIODO 3 | PERIODO 4 |
| |  | | --- | |  |   Identifico diferentes recursos naturales de mi entorno y los utilizo racionalmente.   |  |  | | --- | --- | | Identifico materiales caseros y partes de artefactos en desuso para construir objetos que me ayudan a satisfacer mis necesidades y a contribuir con la reservación del medio ambiente. | | | Establezco relaciones entre la materia prima y el procedimiento de fabricación de algunos productos de mi entorno. | | Identifico y describo artefactos que se utilizan hoy y que no se empleaban en épocas pasadas.  Indago sobre el uso de algunos materiales a través de la historia y sus efectos en los estilos de vida. | Detecto fallas simples en el funcionamiento de algunos artefactos sencillos, actuó de manera segura frente a ellos e informo a los adultos mis observaciones.  Identifico la computadora como artefacto tecnológico para la información y la comunicación, y la utilizo en diferentes actividades. | Participo en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos.  Comparo mi esquema de vacunación con el esquema establecido y explico su importancia |

**CONTENIDOS PREESCOLAR**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CONTENIDOS | PROCEDIMENTALES | ACTITUDINALES | |
| 1 PERIODO | Unidad 1:  Contenidos  ¿Quién soy yo? ¿Quiénes me rodean?  Sensibilización hacia El computador como un amigo para aprender | -Participa de juegos que integran el reconocimiento del esquema corporal.  -Relaciona la función de algunas partes de su cuerpo con el funcionamiento de objetos simples de su entorno.  -Realiza una tarea sencilla durante el uso guiado de un software educativo. | | Demuestra sentimientos de amistad hacia su docente y compañeros de clase.  Aprende a valorar su cuerpo. |
| 2 PERIODO | Los juguetes  Clasificación de juguetes.  características  de los juguetes  El juego de roles  Mi amigo el ratón | -Clasifica juguetes por características físicas y de uso durante actividades de juego libre y juego de roles dirigidos.  - Ejercita el uso del ratón durante juegos grupales con software educativo.  -Realiza garabateos digitales usando el mouse en aplicaciones sencillas de dibujo o juegos interactivos en Internet. | | - Reconoce los juguetes de su entorno y es cuidadoso en su uso.  - Comparte los juguetes durante las actividades grupales. |
| 3 periodo | El juguete eléctrico.  Materiales creativos (plastilina, masa, arcilla)  El aula de informática: la casita de las computadoras. | Moldea esquema corporal y algunos objetos conocidos usando materiales de amasado.  - usa adecuadamente las pilas para hacer funcionar un juguete eléctrico.  - Realiza visitas a la sala de informática.  - Practica algunas normas de uso de la sala de informática. | | - Manipula materiales que hay en su entorno, tomando precauciones.  - usa con precaución las pilas o baterías para el encendido de un juguete.  - Demuestra un comportamiento adecuado en la sala de informática. |
| 4 periodo. | Proceso dirigido.  Materiales caseros (madera, pasta, plástico, vidrio, cartón, y papel )  Carrusel tecnológico | Participa de juegos, rondas y canciones siguiendo el proceso dirigido.  Juega a clasificar materiales reciclables.  Construye juguetes sencillos con material reciclable.  Participa en el carrusel tecnológico escolar. | | Respeta y practica las instrucciones dirigidas en rondas y juegos.  Demuestra cuidado en el uso de objetos según el material en el que está construido.  Muestra sus producciones creativas y valora las de otros. |

**CONTENIDOS PRIMERO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CONTENIDOS | CONCEPTUALES | PROCEDIMENTALES | ACTITUDINALES |
| 1 PERIODO | Conocimiento de las dependencias del colegio en general. | Observa y nombra algunas dependencias dentro del conjunto que conforman la escuela | Construye creativamente dibujos y maquetas referidas a dependencias o aparatos escolares utilizando materiales de desecho | Demuestra respeto y cuidado en el uso de las dependencias escolares |
| 2 PERIODO | El salón de clase  Manejo y cuidado de los útiles escolares.  Aparatos eléctricos de su entorno escolar | Identifica los principales elementos que utiliza para su organización personal y estudio.  Identifica algunos objetos de la escuela que funcionan con energía | Maneja en forma segura instrumentos, herramientas y  materiales de uso cotidiano escolar, con algún propósito (recortar,  pegar, pintar) | Utiliza adecuadamente los útiles escolares para el desarrollo de las actividades.  Reconocer la importancia del proceso a seguir en el funcionamiento de algún elemento escolar. |
| 3 periodo | Artefactos eléctricos y elementos naturales del entorno escolar | Observa y nombra objetos y elementos naturales dentro del conjunto que se utilizan en la escuela. | Explora diferencias de procedencia y uso entre elementos naturales y artefactos de su entorno escolar. | Descubre la importancia del invento de alguno de los objetos de la escuela. |
| 4 periodo | El aula de informática  Mi cuerpo y el computador | Conoce las diferentes normas y cuidados de la sala de informática  observa, compara y nombra los elementos del computador.  Reconoce que lo que crea y aprende puede ser presentado a otros. | Practica las normas de uso de la sala de informática.  Utiliza con habilidad el Mouse en la ejecución de aplicaciones sencillas.  Sigue todas las instrucciones sugeridas para el manejo del software educativo trabajado.  Participa en el carrusel tecnológico escolar | Demuestra capacidad para compartir el uso del computador durante las actividades escolares.  Muestra sus producciones creativas y valora las de otros. |

**CONTENIDOS SEGUNDO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CONTENIDOS | CONCEPTUALES | PROCEDIMENTALES | ACTITUDINALES |
| 1 PERIODO | La casa  a. Lo que hago en mi casa  b. ¿Con quién lo hago?  c. ¿Cómo lo hago?  El computador y sus dispositivo | Identifica la casa como espacio donde comparte con otros y realiza diversas actividades para sobrevivir.  Describe actividades que se realizan dentro de la casa.  Reconoce la función básica de los dispositivos del computador y los relaciona con algunas funciones de su cuerpo. | Registra por medio de dibujos lo que realiza en la casa.  Participa en la construcción de un modelo sencillo de una casa.  Ejercita la direccionalidad en el manejo del mouse | Demuestra interés en las actividades relacionadas con las experiencias de su hogar.  Aporta al bienestar del hogar cumpliendo con agrado y responsabilidad las tareas asignadas en familia.  Valora su cuerpo y lo que puede realizar con éste apoyado de la tecnología |
| 2 PERIODO | Las tareas del hogar. Dependencias de la casa.  ¿Qué se hace en casa? ¿Con qué se hacen? ¿Para qué se hace?  Conocimiento y uso básico del teclado: alfanumérico, y teclas  direccionales. | Identifica en las diferentes dependencias del hogar y los artefactos (implementos, maquinas) usados y la función que cumplen dentro del hogar.  Describe los oficios realizados en el hogar, los materiales empleados y el proceso efectuado para cumplir las tareas correspondientes.  Conoce desde el uso del computador un programa sencillo de edición de texto ( Wordpad) .  Diferencia las clases de teclas para la realización de la escritura digital. | Explora y describe en su entorno cotidiano el uso que se da a la tecnología.  Dramatiza situaciones y roles vivido en su hogar.  Realiza prácticas del uso del teclado desde juegos interactivos.  Crea listas de objetos y oficios del hogar apoyado en el uso del teclado. | Reconoce a la familia como un laboratorio de valores (organización, orden y cuidado) desde la realización de actividades cotidianas.  Da un uso apropiado al teclado en la realización de actividades básicas de escritura digital. |
| 3 periodo | Manejo de utensilios de la casa:  - la alimentación  - el aseo  Paint y menú de herramientas. | Nombra y Clasifica herramientas, utensilios y materiales para la realización de una actividad o producto del aseo y la cocina.  Comprende el proceso de realización de una tarea del hogar para el aseo y la alimentación.  Reconoce las herramientas del programa Paint. | Elabora una receta sencilla dando un uso adecuado a los utensilios y materiales que emplea.  Clasifica las herramientas y materiales a emplear en la Realización de una actividad de aseo.  Dibujar en el cuaderno cada una de las herramientas del programa Paint.  Dibuja en el programa Paint figuras y formas libremente. | Participa en equipo de trabajo para desarrollar y probar proyectos de aseo y alimentación que involucran el uso de herramientas y materiales.  Demuestra cuidado y auto cuidado en el manejo de herramientas, utensilios y materiales del hogar.  Valora sus creaciones digitales y las presentadas por sus compañeros. |
| 4 periodo | Los electrodomésticos.  Imagen y textos sencillos digitales: Paint | Identifica algunos símbolos y señales cotidianas particularmente relacionados con la seguridad.  Diferencia actividades como mezclar, licuar, enfriar, lavar, escurrir, entre otras desde el uso de utensilios y electrodomésticos.  Indaga como están construidos y cómo funcionan algunos artefactos eléctricos de uso cotidiano.  Reconoce que lo que crea y aprende puede ser presentado a  otros. | Realizar mini carteleras en el cuaderno sobre el tema de usos y cuidados de artefactos eléctricos de la casa.  realiza consultas sobre el funcionamiento de los electrodoméstico comunes.  Elabora señales para el uso seguro de artefactos eléctricos del hogar.  Realiza prácticas de diversas actividades relacionadas con el uso de electrodomésticos.  Crea con Paint dibujos y textos sencillos para representar tareas del hogar. Participa en el carrusel tecnológico escolar. | Indica la importancia del uso seguro de artefactos eléctricos en la realización de actividades humanas.  Comprende el uso raciona de la electricidad en el hogar.  Muestra sus producciones creativas y valora las de otros. |

**CONTENIDOS TERCERO**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | CONTENIDOS | CONCEPTUALES | PROCEDIMENTALES | ACTITUDINALES |
|  |  |  |  |  |
| 1 PERIODO | -Conceptos básicos  ¿Qué es ciencia?  ¿Qué es técnica?  ¿Qué es tecnología?  utilización de las herramientas a través de la historia.  Funcionalidad de las partes que componenuna computadora | Diferencia los conceptos básicos de ciencia técnica y tecnología.  Identifica la funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora | Posee habilidad en la construcción de secuencias de secuencias de imágenes que representan la historia de la tecnología.  Aplica mediante ejercicios dados sus conocimientos en cuanto a las herramientas que posee el computador. | Aprovecha racionalmente el trabajo de clase para el desarrollo de las actividades propuestas.  Promueve la buena utilización de la computadora a través del ejemplo |
| 2 PERIODO | Qué es un juguete?  Desempeño de roles a través del juego  Uso adecuado de la sala de informática y sus recursos. | Identifico los juguetes como artefactos tecnológicos, reconociendo sus usos y cuidados.  Reconozco la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa | Construyo juguetes sencillos con material reciclable | Demuestro capacidad de trabajo en grupo a través del juego de roles, aprendiendo así desempeñar una función determinada.  Valoro los elementos de la sala de informática de los cuales hago uso. |
| 3 periodo | Tipos de Herramientas y materiales  Personas de mi comunidad que ofrecen un servicio.  El zapatero  El carpintero  El electricista.  El cerrajero.  El panadero.  Profesiones  Herramientas de paint y su utilidad en la representación gráfica. | Reconoceré productos tecnológicos de mi entorno cotidiano y los utilizare en forma segura y apropiada.  Identifico personas de mi comunidad que desempeñan una labor determinada siendo útiles a la sociedad. | Desarrollar perfiles de profesiones u oficios que aportan avances en la tecnología.  Manejo las herramientas de paint para representar y graficar lo que expreso. | Actuó de manera positiva frente a las clases tomando elementos de mi entorno que me sirven para dar solución a problemas de la vida cotidiana. |
| 4 periodo | La creatividad y sus formas de representación.  De todo problema nace una idea.  ¿Qué tanto soy creativo?  Los objetos tecnológicos y el hombre.  Word Pad | Exploro mi entorno cotidiano diferenciando artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida. | Empleo la creatividad como elemento que facilita la adquisición de destrezas mentales, dando a conocer mis producciones | Valoro mi trabajo y el de los demás como resultando de un esfuerzo |

**INDICADORES DE DESEMPEÑO POR GRADO Y POR PERIODO**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRADO PREESCOLAR** | | **GRADO PRIMERO** |
| **PERIODO 1** | SUPERIOR  Siempre | De manera excepcional identifica y clasifica los juguetes del salón de clase por forma, tamaño y color, haciendo un buen uso de ellos y compartiéndolos con sus pares. | Reconoce sus implementos escolares por su nombre, sabe la utilidad que cumple y cómo se elaboraron.  Utiliza muy bien cada implemento escolar, los cuida, los valora.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática.  participa en actividades para mantener limpia y en buen estado del aula de clase, su silla y pupitre |
| ALTO  Casi Siempre | Identifica y clasifica satisfactoriamente los juguetes del salón de clase por forma, tamaño y color, haciendo un buen uso de ellos y compartiéndolos con sus pares. | Reconoce sus implementos escolares por su nombre, sabe la utilidad que cumple y cómo se elaboraron.  Utiliza muy bien cada implemento escolar, los cuida, los valora.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática.  participa en actividades para mantener limpia y en buen estado del aula de clase, su silla y pupitre |
| BÁSICO  Algunas Veces | Algunas veces identifica y clasifica satisfactoriamente los juguetes del salón de clase por forma, tamaño y color, haciendo un buen uso de ellos y compartiéndolos con sus pares | Reconoce sus implementos escolares por su nombre, sabe la utilidad que cumple y cómo se elaboraron.  Utiliza muy bien cada implemento escolar, los cuida, los valora.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática.  participa en actividades para mantener limpia y en buen estado del aula de clase, su silla y pupitre |
| BAJO  Nunca | -se le dificulta identificar y clasificar satisfactoriamente los juguetes del salón de clase por forma, tamaño y color, haciendo un mal uso de ellos y no compartiéndolos con sus pares. | Reconoce sus implementos escolares por su nombre, sabe la utilidad que cumple y cómo se elaboraron.  Utiliza muy bien cada implemento escolar, los cuida, los valora.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática.  participa en actividades para mantener limpia y en buen estado del aula de clase, su silla y pupitre |
| **PERIODO 2** | SUPERIOR  Siempre | De manera excepcional identifica y explora el mundo físico que lo rodea disfrutando y mostrando curiosidad por conocerlo.  De manera excepcional identifica y participa del espacio de la casa donde comparte con otros y realizando diversas actividades que lo lleva a respetarla. | Reconoce por su nombre y utilidad todos los recursos existentes en la institución.  Utiliza adecuadamente los recursos de la institución.  Explica la importancia de la sala de informática, sus cuidados y utilidad.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática. |
| ALTO  Casi siempre | Identifica y explora el mundo físico que lo rodea disfrutando y mostrando curiosidad por conocerlo.  Identifica y participa del espacio de la casa donde comparte con otros y realizando diversas actividades que lo lleva a respetarla. | Reconoce por su nombre y utilidad todos los recursos existentes en la institución.  Utiliza adecuadamente los recursos de la institución.  Explica la importancia de la sala de informática, sus cuidados y utilidad.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática |
| BÁSICO  Algunas Veces | Algunas veces identifica y explora el mundo físico que lo rodea disfrutando y mostrando curiosidad por conocerlo.  Algunas veces identifica y participa del espacio de la casa donde comparte con otros y realizando diversas actividades que lo lleva a respetarla | Reconoce por su nombre y utilidad todos los recursos existentes en la institución.  Utiliza adecuadamente los recursos de la institución.  Explica la importancia de la sala de informática, sus cuidados y utilidad.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática |
| BAJO  Nunca | Se le dificulta identificar y explorar el mundo físico que lo rodea demostrando poca curiosidad por conocerlo.  Se le dificulta identificar y participar del espacio de la casa donde comparte con otros y realizando diversas actividades que lo lleva a no respetarla. | Reconoce por su nombre y utilidad todos los recursos existentes en la institución.  Utiliza adecuadamente los recursos de la institución.  Explica la importancia de la sala de informática, sus cuidados y utilidad.  Participa en la decoración, cuidado y buen uso de la sala de informática |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRADO PREESCOLAR** | | **GRADO PRIMERO** |
| **PERIODO**  **3** |  | De manera excepcional diferencia y experimenta en su entorno algunos instrumentos tecnológicos que cuida y juega con ellos. | Identifica todas las partes del computador con sus nombres y utilidad.  Aplica los cuidados pertinentes para proteger el computador: pone forros, desconecta reguladores etc.  Participa de la utilización correcta de las partes del computador.  crea dibujos, letras, el nombre, practica juegos en el computador |
| ALTO  Casi Siempre | De manera excepcional diferencia y experimenta en su entorno algunos instrumentos tecnológicos que cuida y juega con ellos. | Identifica todas las partes del computador con sus nombres y utilidad.  Aplica los cuidados pertinentes para proteger el computador: pone forros, desconecta reguladores etc.  Participa de la utilización correcta de las partes del computador.  crea dibujos, letras, el nombre, practica juegos en el computador |
| BÁSICO  Algunas Veces | Algunas veces diferencia y experimenta en su entorno algunos instrumentos tecnológicos que cuida y juega con ellos. | Identifica todas las partes del computador con sus nombres y utilidad.  Aplica los cuidados pertinentes para proteger el computador: pone forros, desconecta reguladores etc.  Participa de la utilización correcta de las partes del computador.  crea dibujos, letras, el nombre, practica juegos en el computador |
| BAJO  Nunca | Se le dificulta diferenciar y experimentar en su entorno algunos instrumentos tecnológicos que juega con ellos y no cuida. | Identifica todas las partes del computador con sus nombres y utilidad.  Aplica los cuidados pertinentes para proteger el computador: pone forros, desconecta reguladores etc.  Participa de la utilización correcta de las partes del computador.  crea dibujos, letras, el nombre, practica juegos en el computador |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRADO PREESCOLAR** | | **GRADO PRIMERO** |
| **PERIODO**  **4** | SUPERIOR  Siempre | -De manera excepcional reconoce la sala de informática como un espacio tecnológico, donde práctica algunas normas para ser uso de ella demostrando un adecuado comportamiento. | Explica la diferencia entre informática y tecnología.  Identifica avances tecnológicos y se deja sorprender por ellos.  plantea hipótesis acerca de los beneficios o desventajas de los avances tecnológicos |
| ALTO  Casi Siempre | -Reconoce la sala de informática como un espacio tecnológico, donde práctica algunas normas para ser uso de ella demostrando un adecuado comportamiento. | Explica la diferencia entre informática y tecnología.  Identifica avances tecnológicos y se deja sorprender por ellos.  plantea hipótesis acerca de los beneficios o desventajas de los avances tecnológicos |
| BÁSICO  Algunas Veces | -Algunas veces reconoce la sala de informática como un espacio tecnológico, donde práctica algunas normas para ser uso de ella demostrando un adecuado comportamiento | Explica la diferencia entre informática y tecnología.  Identifica avances tecnológicos y se deja sorprender por ellos.  plantea hipótesis acerca de los beneficios o desventajas de los avances tecnológicos |
| BAJO  Nunca | -Se le dificulta reconocer la sala de informática como un espacio tecnológico, donde práctica algunas normas para ser uso de ella demostrando un mal comportamiento. | Explica la diferencia entre informática y tecnología.  Identifica avances tecnológicos y se deja sorprender por ellos.  Plantea hipótesis acerca de los beneficios o desventajas de los avances tecnológicos. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRADO SEGUNDO** | | **GRADO TERCERO** |
| **PERIODO 1** | SUPERIOR  Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  Identifica y describe artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia . | Diferencio los conceptos básicos de ciencia técnica y tecnología.  Identifico la funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora. |
| ALTO  Casi Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  Identifica y describe artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia . | Diferencio los conceptos básicos de ciencia técnica y tecnología.  Identifico la funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora. |
| BÁSICO  Algunas Veces | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  Identifica y describe artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. | Diferencio los conceptos básicos de ciencia técnica y tecnología.  Identifico la funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora. |
| BAJO  Nunca | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Establece semejanzas y diferencias entre artefactos y elementos naturales.  Identifica y describe artefactos de mi entorno según sus características físicas, uso y procedencia. | Diferencio los conceptos básicos de ciencia técnica y tecnología.  Identifico la funcionalidad de los dispositivos que componen la computadora. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **GRADO SEGUNDO** | | **GRADO TERCERO** | |
| **PERIODO 2** | SUPERIOR  Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la Comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.  Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. | Identifico los juguetes como artefactos tecnológicos, reconociendo sus usos y cuidados.  Reconozco la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa. | |
| ALTO  Casi Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la Comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.  Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. | Identifico los juguetes como artefactos tecnológicos, reconociendo sus usos y cuidados.  Reconozco la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa. | |
| BÁSICO  Algunas Veces | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la Comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.  Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. | Identifico los juguetes como artefactos tecnológicos, reconociendo sus usos y cuidados.  Reconozco la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa. | |
| BAJO  Nunca | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica la computadora como artefacto tecnológico para la información y la Comunicación, y la utiliza en diferentes actividades.  Selecciona entre los diversos artefactos disponibles aquellos que son más adecuados para realizar tareas cotidianas en el hogar y la escuela, teniendo en cuenta sus restricciones y condiciones de utilización. | Identifico los juguetes como artefactos tecnológicos, reconociendo sus usos y cuidados.  Reconozco la utilidad de la sala de informática como una ayuda educativa. | |
| **GRADO SEGUNDO** | | | **GRADO TERCERO** |
| **PERIODO 3** | SUPERIOR  Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. | | Reconozco productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Identifico personas de mi comunidad que desempeñan una labor determinada siendo útiles a la sociedad. |
| ALTO  Casi Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. | | Reconozco productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Identifico personas de mi comunidad que desempeñan una labor determinada siendo útiles a la sociedad. |
| BÁSICO  Algunas Veces | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. | | Reconozco productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Identifico personas de mi comunidad que desempeñan una labor determinada siendo útiles a la sociedad. |
| BAJO  Nunca | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Identifica algunas consecuencias ambientales y en mi salud derivadas del uso de algunos artefactos y productos tecnológicos.  Utiliza diferentes expresiones para describir la forma y el funcionamiento de algunos artefactos. | | Reconozco productos tecnológicos del entorno cotidiano y los utilizo en forma segura y apropiada.  Identifico personas de mi comunidad que desempeñan una labor determinada siendo útiles a la sociedad. |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **GRADO SEGUNDO** | | **GRADO TERCERO** |
| **PERIODO 4** | SUPERIOR  Siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. | Exploro mi entorno cotidiano diferenciando artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida.  Empleo la creatividad como elemento que facilita la adquisición de destrezas mentales, dando a conocer mis producciones |
| ALTO  Casi siempre | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. | Exploro mi entorno cotidiano diferenciando artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida.  Empleo la creatividad como elemento que facilita la adquisición de destrezas mentales, dando a conocer mis producciones |
| BÁSICO  Algunas Veces | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. | Exploro mi entorno cotidiano diferenciando artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida.  Empleo la creatividad como elemento que facilita la adquisición de destrezas mentales, dando a conocer mis producciones |
| BAJO  Nunca | Manifiesta interés por temas relacionados con la tecnología a través de preguntas e intercambio de ideas.  Participa en equipos de trabajo para desarrollar y probar proyectos que involucran algunos componentes tecnológicos. | Exploro mi entorno cotidiano diferenciando artefactos elaborados con la intención de mejorar mis condiciones de vida.  Empleo la creatividad como elemento que facilita la adquisición de destrezas mentales, dando a conocer mis producciones |

**METODOLOGÍA Y ESTRATEGIA**

Los métodos utilizados en el desarrollo del área se fundamentan tanto en el Sistema Institucional de Evaluación como en el Modelo Pedagógico Institucional de corte social denominado Aprender Descubriendo. Mediante el cual se busca facilitar al educando ambientes educativos que le permitan construir conocimientos significativos aplicables al contexto.

Para propiciar lo descrito anteriormente es necesario trabajar en los procesos del aprendizaje significativo.

La teoría del [aprendizaje significativo](http://www.monografias.com/trabajos6/apsi/apsi.shtml), ofrece en este sentido el marco apropiado para el [desarrollo](http://www.monografias.com/trabajos12/desorgan/desorgan.shtml) de la labor educativa, así como para el [diseño](http://www.monografias.com/trabajos13/diseprod/diseprod.shtml) de técnicas educacionales coherentes con tales principios, constituyéndose en un [marco teórico](http://www.monografias.com/trabajos10/formulac/formulac.shtml#FUNC) que favorecerá dicho proceso.

A su vez l plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml), debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del [conocimiento](http://www.monografias.com/trabajos/epistemologia2/epistemologia2.shtml), así como su [organización](http://www.monografias.com/trabajos6/napro/napro.shtml).

En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de [información](http://www.monografias.com/trabajos7/sisinf/sisinf.shtml) que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja así como de su grado de estabilidad.

Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el [diseño](http://www.monografias.com/trabajos13/diseprod/diseprod.shtml) de [herramientas](http://www.monografias.com/trabajos11/contrest/contrest.shtml) meta cognitivas que permiten conocer [la organización](http://www.monografias.com/trabajos6/napro/napro.shtml) de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias y conocimientos que afectan su aprendizaje y pueden ser aprovechados para su beneficio.

Ausubel resume este hecho en el epígrafe de su obra de la siguiente manera: "Si tuviese que reducir toda la [psicología](http://www.monografias.com/Salud/Psicologia/) educativa a un solo principio, enunciaría este: El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente".

Así el aprendizaje significativo entendido como aquel que permite construir nuevos significados, que se ven reflejados en las estrategias metodológicas empleadas que se describen a continuación:

1. *Planteamiento de problemas*: Se parte de preguntas o situaciones problemáticas procedentes de la vida cotidiana que posibilitan desarrollar la capacidad de organizar la información, clasificarla, interpretarla, analizarla para sacar conclusiones, que permitan buscar soluciones.

*2. Exploración de significados*: Esto implica que los educadores escuchen con atención a los estudiantes, orienten el desarrollo de sus ideas y hagan uso extensivo y reflexivo de sus conocimientos previos.

*3. Profundización o transformación de resultados significativos*: Formular hipótesis, conjeturas, confirmarlas o refutarlas a favor o en contra de una tesis; realizar inferencias que lleguen aposturas críticas o valorativas.

*4. Aprendizaje en equipos y trabajo colaborativo:* El mundo actual y el auge de la Era Tecnológica exigen el desarrollo de competencias comunicativas que se logran a través del trabajo colaborativo. En el equipo hay funciones, responsabilidades y metas.

*5. Talleres*: Los cuales posibilitan la reflexión sobre un saber-hacer por medio de prácticas continúas.

**EVALUACION**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **CRITERIO** | **PROCESO** | **PROCEDIMIENTO** | **FRECUENCIA** |
| Asistencia a periódica a clase  Apuntes de clase (cuaderno)  Consultas  Talleres  Informes de lectura  Actividades de valoración (exámenes) | Verificación de asistencia  Trabajo en equipos y actividades colaborativas  Revisión de cuadernos y apuntes de clase  Revisión de tareas y actividades de aplicación | Llamada a lista  Organización de equipos de trabajo para lectura de documentos, solución de cuestionarios, elaboración de resúmenes e informes.  Revisión periódica del cuaderno y las notas de clase, valoración de tareas y otras asignaciones.  Verificación de tareas asignadas de manera individual. | Cuatro evaluaciones por periodo.  Una consulta por semana  Un taller principal por periodo  Talleres de aplicación de acuerdo con el desarrollo de la programación y las horas de trabajo efectivas.  Valoraciones periódicas de acuerdo con el desarrollo de las temáticas propuestas. |

**PLANES DE APOYO POR GRADO Y POR PERIODO**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **GRADO PREESCOLAR** | | | | | | **GRADO PRIMERO** | | | | |
| **PERIODO** | **PLANES DE APOYO PARA**  **RECUPERACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **NIVELACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **PROFUNDIZACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **RECUPERACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **NIVELACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **PROFUNDIZACIÓN** | |
| 1 | En un taller escrito clasificara los dibujos (de juguetes) por forma, tamaño y color según instrucciones dadas.  Con material concreto clasificara por colores, tamaños y forma.  Traer como tarea figuras recortadas por forma, tamaño y color. | | Ficha para colorear por forma, tamaño y color de acuerdo a las instrucciones dadas.  Con plastilina realiza figuras que sean de la misma forma, color y tamaño.  Con las figuras geométricas clasificara por forma, tamaño y color. | | Recortar figuras geométricas y formar un juguete didáctico.  Taller escrito para completar, colorear y recortar con instrucciones dadas.  Con los juguetes realizara construcciones. | | Exposición del tema.  Consulta sobre el tema.  Observación  De video sobre el tema y realizar resumen oral | | Observación de video.  Conversatorio sobre conceptos previos y asesoría individual.  Trabajos extra clase. | Ficha para completar sobre el tema.  Consulta mas avanzada sobre el tema.  -Cuadro sinóptico sobre el tema. | |
| 2 | Recortar y pegar las diferentes clases de casa que existen.  con material reciclable realizara una casa. Sencilla. -Recortar, pegar y pintar diferentes objetos. | | Dibujar una casa y colorear.  En forma oral se le pregunta como se utiliza los artefactos del entorno.-Recortar diferentes artefactos de su entorno. | | -Dibujar una casa con todas sus dependencias y colorea.-Cuestionario de preguntas sobre los diferentes artefactos del aula escolar en forma oral.  -Investigar que otros artefactos existen en su entorno con la ayuda de sus padres., | | Investigación sobre el tema y realizar resumen.-Dibujar y pintar diferentes artefactos de su entorno.  -Evaluación oral sobre el tema. | | Talleres para resolver a nivel familiar.  Mesas redondas.  Evaluación individual. | Realizar cuadro comparativo sobre el tema.  -Acrósticos sobre el tema.  -consultas. | |
| **GRADO PREESCOLAR** | | | | | **GRADO PRIMERO** | | | | | |
| **PERIODO** | **PLANES DE APOYO PARA**  **RECUPERACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **NIVELACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **PROFUNDIZACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **RECUPERACIÓN** | | **PLANES DE APOYO PARA**  **NIVELACIÓN** | | | **PLANES DE APOYO PARA**  **PROFUNDIZACIÓN** |
| 3 | Dibujar elementos tecnológicos del entorno escolar.  Con material reciclable realizar un computador con sus partes.  Elaborar un teléfono casero. | Verbalizar que elementos del entorno conoce y dibujarlos.-Construir un computador con material reciclable.-Elaborar con las instrucciones dadas un juguete con material reciclable. | | Taller para la casa donde complete preguntas sobre el computador con ayuda de sus padres.  Recortar | | Taller escrito sobre el tema.-Evaluación escrita sobre el taller realizado.-Consulta sobre el tema. | | Dibuja diferentes  Medios de transporte y de comunicación.  Recortar y pegar láminas sobre el tema.  asesoría individual | | | Realizar un juego didáctico.  Taller evaluativo.  Maqueta sobre un medio de transporte |
| 4 | Dibujar la sala de informática.  Verbalizar las diferentes normas de la sala de informática.  Ficha para completar las partes del computador y colorear. | Llevarlo a la sala de informática para conocerla.  Enseñar las normas de la sala de informática.  Ficha del computador para colorear. | | Jugar en la sala de informática con el computador en paint.  Ver videos didácticos en el computador.  Juego de rompecabezas. | | Taller grupal sobre la temática.  Realizar sopa de letras sobre el tema.  Realizar maqueta sobre el tema. | | Resumen sobre el tema.  -Taller escrito sobre el tema.  Evaluación oral sobre el tema. | | | Maqueta del medio ambiente.  Evaluación oral.  Un debate sobre el tema. |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **GRADO SEGUNDO** | | | **GRADO TERCERO** | | |
| **PERIODO** | **PLANES DE APOYO PARA**  **RECUPERACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **NIVELACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **PROFUNDIZACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **RECUPERACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **NIVELACIÓN** | **PLANES DE APOYO PARA**  **PROFUNDIZACIÓN** |
| 1 | Trabajos  Consultas  Evaluación | Revisión del cuaderno.  Talleres.  Consultas. | Exposición  Taller.  -informes de lectura | una sopa de letras.  Dramatización.  Carteleras | Consulta.  Maqueta.  Juego didáctico. | Juego didáctico.  Mesa redonda.  Taller escrito para completar |
| 2 | talleres Exposición.  Video y evaluación | Actividades de atención y memoria.  Evaluación.  Revisión de tareas y actividades de aplicación. | Aprendizaje colaborativo.  Investigación avanzada de temas.  mesa redonda. | Trabajos grupales.  Un cuadro sinóptico.  Evaluación oral | Sopa de letras.  Mapa conceptual  Evaluación oral. | Evaluación oral.-Cuadro sinóptica.  Talleres extra clases. |
| 3 | Taller evaluativo sobre el tema.  Maqueta alusiva y exposición.  Trabajos grupales | Informes de lectura.  Crucigrama de la temática.  Elaboración de glosario. | Talleres extra clase.  Cuadro sinóptico.  Semilleros extra clase. | Juego didáctico.  Exposición  Evaluación  Y taller. | Trabajo de práctica en la sala de sistemas.  Informes de lectura.  Revisión de tareas y actividades. | Evaluación  Informes de lectura.  Resumen de video. |
| 4 | Evaluación acumulativa.  Evaluación oral.  Observación de un -Trabajos prácticos. | Trabajos prácticos.  Exposición  Maqueta. | Revisión del cuaderno.  Evaluación oral.  Maqueta y exposición | Mesa redonda.  Exposición de un video.  Revisión del cuaderno | Consulta de la temática.  Exposición de un video. Debate. | crucigrama.-Trabajos prácticos.-Evaluación escrita. |